PC FÚTBOL

El programa de fútbol más completo para computadoras PC y compatibles — $15

1 Disquete 3,5" HD en el interior

REQUIERE PC 286 ó superior con 640K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3,5" de alta densidad.
INCLUYE 3MB de programa, datos, gráficos, digitalizaciones y efectos sonoros.

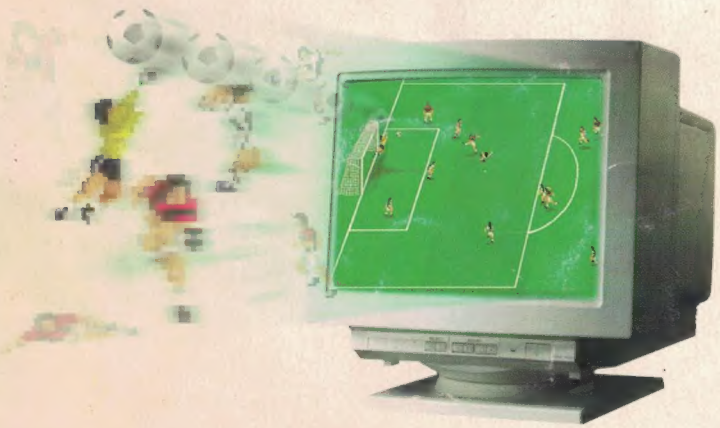
ARGENTINA

Los 20 equipos del Torneo de Clausura '95

CLAUSURA '95

Información acerca de los 360 jugadores de la Primera División "A"

Introduzca usted mismo los resultados de cada fecha y el programa irá generando semana a semana la tabla de posiciones



Simulador de fútbol con gráficos super-realistas

8 425737 900232 00005

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

En Europa mucha gente se pregunta por qué los más grandes equipos, los de más solera, e incluso los que simplemente aspiran a esta consideración, tienen o han tenido siempre, ineludiblemente, jugadores argentinos. Suele decirse que "argentino + futbolista = calidad", y esta simple operación muy pocas veces falla. De hecho, dos de los tres futbolistas más grandes de la historia son argentinos: Alfredo Di Stéfano y Diego Maradona. Hoy, España e Italia, las dos ligas europeas que más dinero mueven, están plagadas de jugadores argentinos. La razón, desconocida para la mayoría de europeos, sorprendería a todos si la conocieran: en Argentina el fútbol representa mucho más que en España o en Italia porque se le añade un grado más a todas las componentes que lo hacen tan popular: polémica, pasión, drama... Esta trascendencia convierte al país entero en un inmenso vivero de futbolistas que tienen tiempo de llegar, triunfar y distribuirse de forma que, mientras unos ayudan a ser más grandes a los clubes europeos, los otros se quedan y son capaces de proclamarse campeones del mundo, no hace mucho como equipo nacional y, recientemente, como club. Esto es, sencillamente, inaudito.

Todo esto hace que la Liga Argentina, gran desconocida entre los europeos, sea tan apasionante o más que las que importan el talento a golpe de cartera. PCFUTBOL Argentina llega, por tanto, para responder a la demanda de un país que no comparte su pasión por el fútbol con ninguna otra, un país que respira y transpira fútbol siete días a la semana. Ahora ustedes ya cuentan también con PCFUTBOL; con su propio PCFUTBOL. Prueben a ponerse a los mandos de su equipo de siempre. Ahora ya nada escapa a su control: tácticas, marcajes individuales o zonales, finanzas, fichajes... Menottistas y Bilardistas no encontrarán en PCFUTBOL limitación alguna. El que quiera salirse de la típica dicotomía, tampoco. El control dentro y fuera de la cancha es absoluto y desde ahora pueden no sólo comprobarlo, sino hacerlo dirigiendo los destinos del club que desde niño les deja sin dormir.

Por último, y como ha sido norma en España e Italia, queremos reclamar la ayuda de todos ustedes para mejorar en lo posible versiones futuras. Cualquier crítica, opinión o sugerencia que crean puede servirnos, hágannosla llegar. Es la única forma de que, en el futuro, PCFUTBOL ARGENTINA responda a las expectativas de todos.

S U M A R I O

1 REQUISITOS DEL SISTEMA pag.3
2 INSTALACION Y DESINSTALACION EN EL DISCO DURO pag.3
3 CARGANDO PCFUTBOL ARGENTINA pag.3
4 PROTECCION POR MANUAL pag.3
5 CONFIGURACION DEL SISTEMA pag.3
6 MANEJO DEL ENTORNO GRAFICO GFX™ pag.3
7 MENU PRINCIPAL pag.4
8 BASE DE DATOS INTERACTIVA DE LA PRIMERA DIVISION A pag.4
9 SEGUIMIENTO DEL TORNEO DE CLAUSURA 95 ..... pag.5
10 COMO JUGAR CON EL SIMULADOR DE FUTBOL pag.5
11 PARTIDO AMISTOSO pag.7
12 TORNEO ARCADE pag.7
13 TORNEO D.T. pag.8
14 TORNEO MANAGER pag.9
15 CARACTERISTICAS TECNICAS pag.10
16 ALGUNOS DATOS DE INTERES SOBRE PCFUTBOL ARGENTINA .. pag.11

1- REQUISITOS DEL SISTEMA

PCFUTBOL ARGENTINA requiere:
- Ordenador PC con procesador 286 (AT) ó superior.
- 386 ó superior recomendado.
- 565K de memoria RAM convencional.
- Disquetera de 3,5 pulgadas y alta densidad.(1.44MB)
- Disco duro con al menos 9 MB libres.
- Tarjeta gráfica VGA ó superior.
- Sistema operativo DOS 3.0 ó superior.
- DOS 5.0 ó 6.0 recomendado.
- Tarjeta de sonido Sound-Blaster o compatible recomendada.

2- INSTALACION Y DESINSTALACION EN EL DISCO DURO

INSTALACION

1.- Prenda la computadora y espere a que arranque el sistema operativo y aparezca el cursor C>.
2.- Introduzca el disquete 1 de PCFUTBOL ARGENTINA en la unidad de 3,5 pulgadas.
3.- Seleccione el cursor A> ó B> dependiendo del nombre que tenga asignado a la disquetera de 3.5 pulgadas; para ello debe teclear A: ó B: desde el cursor en C> y pulsar ENTER.
4.- Desde el cursor en A: ó B: teclee:
INSTALAR ...y pulse ENTER
Aparecerá la pantalla de instalación de PCFUTBOL ARGENTINA...

INSTALADOR PCFUTBOL ARGENTINA

Seleccione la opción instalar; una barra indica la evolución del proceso y nos informa cuándo debemos insertar el disquete y cuándo el proceso ha concluido con éxito.

PCFUTBOL ARGENTINA queda instalado en el disco duro, unidad C, y en el directorio FUTBOL3A. Si quiere elegir otra unidad de disco duro, por ejemplo la D, u otro directorio o subdirectorio, deberá seleccionar las opciones CAMBIAR UNIDAD O CAMBIAR DIRECTORIO y teclear la nueva unidad y el nuevo directorio respectivamente.

IMPORTANTE: El directorio abierto tras la instalación es FUTBOL3A, sin espacio entre FUTBOL y 3A. Si instala el programa en un directorio distinto a FUTBOL3A, cuando quiera desinstalarlo o cargarlo desde ese directorio debe seguir las instrucciones de desinstalación y carga que aparecen a continuación sustituyendo FUTBOL3A por el nombre del directorio que haya utilizado.

MENSAJE DE ERROR

El instalador de PCFUTBOL ARGENTINA nos informa mediante mensajes en la pantalla de cualquier error que se pudiera producir en el proceso. Si tiene cualquier problema a la hora de instalarlo no dude en llamar a nuestro servicio de asistencia técnica.

MEMORIA CONVENCIONAL INSUFICIENTE

Las computadoras PC (286 ó superiores) disponen de 640K de memoria convencional, utilizada por el sistema operativo, los programas residentes y los controladores (drivers de mouse, tarjeta de sonido, CD-ROM, etc.) ocupando memoria que reducen los 640K originales.

PCFUTBOL ARGENTINA utiliza memoria convencional para ejecutarse. Si su computadora no dispone de la suficiente memoria convencional el programa se lo indica en la pantalla de configuración del sistema. Si esto ocurriera consulte la tarjeta de asistencia técnica DINAMIC MULTIMEDIA que se incluye en la revista a llame a nuestro servicio de asistencia técnica.

DESINSTALACION

Para desinstalar PCFUTBOL ARGENTINA debe ir al directorio FUTBOL3A, para lo cual teclee:
CD FUTBOL3A ...y pulsa ENTER
Una vez en el directorio FUTBOL3A teclee:
DESINSTA ...y pulse ENTER
El directorio FUTBOL3A queda borrado de su disco duro.

3- CARGANDO PCFUTBOL ARGENTINA

Para cargar PCFUTBOL ARGENTINA una vez instalado en el disco duro debe ir al directorio FUTBOL3A, para lo cual teclee:
CD FUTBOL3A ...y pulse ENTER
Una vez en el directorio FUTBOL3A teclee:
FUTBOL3A ...y pulse ENTER
El programa se carga automáticamente apareciendo el menú de la protección por manual.

4- PROTECCION POR MANUAL

Antes de comenzar, el programa le pregunta por el escudo que aparece en una posición determinada de los cuadros que aparecen en el pie de algunas de las páginas de la revista. Seleccione el escudo en la pantalla de la computadora y entre en el programa.

5- CONFIGURACION DEL SISTEMA

Desde el menú principal de PCFUTBOL ARGENTINA podemos acceder a la pantalla de configuración del sistema y modificarla. Dispone de las siguientes posibilidades:

1.- Con o sin música en tarjetas Sound Blaster.
2.- Sin efectos sonoros, con efectos a través del PC speaker (altavoz interno) o trajeta Sound-Blaster.
3.- Elección de los puertos de la Sound-Blaster.

6- MANEJO DEL ENTORNO GRAFICO GFX™

PCFUTBOL ARGENTINA incorpora la versión 1994 de nuestro potente entorno gráfico GFX™ que permite un manejo sencillo e intuitivo, incrementando la interactividad entre el programa y el usuario.

Todas las opciones posibles se visualizan claramente en pantalla mediante iconos. Un ejemplo:

Seleccionando este icono la computadora realiza la impresión escrita de la información de la base de datos.

Para localizar fácilmente los iconos en la pantalla, el cursor se convierte en una pequeña mano cuando pasa por encima de ellos. Para saber su utilidad basta con mantener el cursor unos segundos sobre ellos, apareciendo una reseña escrita que nos informa de su función.

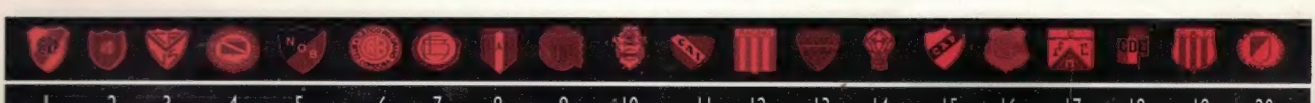
Para mejorar la navegación por la base de datos se dispone de los mini-iconos. Estos permiten el acceso directo a cualquiera de las áreas sin necesidad de volver al menú principal.

CON TECLADO

1.- Para seleccionar una opción debe pulsar la tecla de la letra que aparece escrita en rojo en el icono (en monitores monocromo aparece más clara que el resto).

Los iconos de dirección se controlan con los cursores. En los menús de opciones presione el número que corresponde

2.- También puede desplazar el cursor del mouse en la dirección deseada pulsando simultáneamente la tecla de mayúsculas y el cursor de dirección. Para seleccionar, una vez el cursor esté sobre el icono, pulse la tecla de mayúscula y ENTER simultáneamente.



CON MOUSE

Desplace el cursor hasta el icono o menú que quiera seleccionar y presione el botón izquierdo del mouse.

MENU PRINCIPAL

Desde el menú principal puede acceder a cualquiera de las grandes áreas de PCFUTBOL ARGENTINA:

1.- BASE DE DATOS INTERACTIVA DE LA PRIMERA DIVISION "A" ARGENTINA

PCFUTBOL ARGENTINA incluye una completa base de datos con una ficha de cada jugador de la Primera División argentina. En la ficha encontrará los datos más habituales como fecha y lugar de nacimiento, equipo de procedencia...

3.- SEGUIMIENTO DEL TORNEO DE CLAUSURA 95

Desde PCFUTBOL ARGENTINA es posible realizar el seguimiento completo de la temporada: por defecto tendrá en su poder todos los resultados y la tabla de posiciones reales justo hasta el final del Torneo de Apertura 94. A partir de ahí será usted mismo el que, si lo desea, podrá ir metiendo los resultados según se vayan produciendo. El programa por sí solo, y atendiendo a los resultados que usted introduzca, irá generando la tabla de posiciones.

4.- PARTIDO AMISTOSO

Juegue al fútbol sin compromisos. El objetivo es pasarlo bien, lucirse o ensayar jugadas.

5.- TORNEO ARCADE

El Torneo está en juego y la habilidad en el control de los jugadores es su principal arma para ganar.

6.- TORNEO D.T.

Debe tomar todas las decisiones técnicas del equipo: entrenamiento, formaciones, cambios, posiciones y tácticas.

A la hora del partido puede elegir la opción RESULTADO o VISIONADO si quiere que el acierto de sus decisiones sea la clave, o la opción de partido INTERACTIVO, donde le ayudarán a vencer en conjunción con su habilidad.

7.- TORNEO MANAGER

El club está en sus manos y no es tarea sencilla. Debe tomar todas las decisiones técnicas, realizar los pases más adecuados y controlar las finanzas. El equipo tiene que alcanzar su objetivo.

Desde el menú principal también puede acceder a las siguientes opciones:

SALIR AL SISTEMA

También puede abandonar el programa y salir al sistema operativo. Seleccione el icono DOS con el mouse o pulse la tecla ESC.

CONFIGURACION DEL SISTEMA

Podrá configurar el programa dependiendo de las características de su equipo. Siga las instrucciones detalladas en el punto 5 de la revista.

8.- BASE DE DATOS INTERACTIVA DE LA PRIMERA DIVISION "A"

La base de datos interactiva contiene información de los 20 equipos de la Primera División "A" para el Torneo de Clausura 95. El control se realiza mediante mouse o teclado y la presentación es totalmente gráfica.

PANTALLA DE SELECCION

Por equipos

Aparecen los escudos de los 20 equipos existentes. Seleccione cualquiera de ellos y pase a la pantalla de presentación del club.

Por jugadores

Seleccione entre los más de 350 jugadores: la letra por la que comienza el primer apellido y aparecerá un listado alfabético donde podrá seleccionar al protagonista elegido.

CLUB

Presenta los datos generales de cada club: su estadio y capacidad, presidente...

Desde esta pantalla se accede a todos los datos del equipo y puede seleccionar entre su plantel y palmarés.

PLANTEL

Presenta gráficamente los datos del D.T. y el análisis de los jugadores que componen el plantel. Las fichas pueden ser impresas en papel.

Aparece la relación de jugadores que componen el plantel, indicando aquellos que son nuevos, procedentes de divisiones inferiores...

LAS FICHAS GRAFICAS

Seleccione cualquiera de los jugadores: aparecerá su ficha gráfica con todos sus datos: club, nombre completo, lugar y fecha de nacimiento, edad, procedencia, si ha sido alguna vez internacional o no y posición en el terreno de juego.

POSICION

Al seleccionar esta opción aparece en pantalla una cancha de fútbol, el jugador en su posición habitual y las flechas que indican su zona de actuación.

NOTAS

Podrá, en cada jugador, seleccionar esta opción e incluir en el bloc que le aparece sus opiniones, datos relevantes, goles, lesiones o cualquier otra información acerca de ellos.

El programa archiva esta información, pudiéndose consultar, modificar o imprimir en cualquier momento.

PALMARES

Presenta los datos de las competiciones nacionales e internacionales en las que el equipo ha participado o conseguido algún título.

COMPARATIVAS

El programa permite realizar la comparativa de estos datos con cualquiera de los equipos. Aparece una ventana con los distintos escudos, elige entre los 19 candidatos y visualiza en la pantalla los datos comparados.

TORNEOS 93/94

Con esta opción podemos estudiar la evolución de los 18 equipos que estuvieron en Primera División la temporada pasada. Disponemos de una gráfica que nos indica la posición del equipo en cada fecha, pudiéndose comparar con hasta otros 3 equipos.

IMPRESIONES

Toda la información de la base de datos puede ser impresa en papel.

Aparecerá el icono IMPRIMIR en todas las pantallas donde esté disponible esta opción.

Al seleccionar este icono un menú le permitirá elegir número de copias y tipo de impresora:

1 Genéricas
2 Matriciales. (EPSON LX Compatible)
3 Láser. (LASER JET Compatible)
4 Inyección de tinta (DESK JET Compatible)
5 Grabar en disco como fichero Printer. TXT

9.- SEGUIMIENTO DEL TORNEO DE CLAUSURA 95

El seguimiento está actualizado hasta el final del Torneo de Apertura y se puede mantener al día introduciendo los resultados que se vayan produciendo.

RESULTADOS DE LA FECHA

Usted mismo podrá introducir los resultados de cada fecha según se vayan produciendo. Para ello entre en el seguimiento del Torneo y, una vez dentro, retenga sobre el icono de "partidos". Cuando lo haya hecho, tendrá ante usted los resultados reales de la última fecha del Apertura, los últimos que incluye PCFUTBOL ARGENTINA, que se corresponden con la realidad. De ahí en adelante (fechas 20, 21, 22...) será usted quien, si lo desea, podrá meter los resultados. Para ello retenga sobre la flecha que acompaña a cada equipo. Le aparece entonces una larga lista de números (del 0 al 29) que no desparece mientras mantenga pulsado el botón del mouse. Sitúe entonces el puntero sobre el número de goles que ese equipo haya marcado y suelte el botón. La cifra aparecerá en la casilla de ese equipo.

Para cambiar de fecha a fecha utilice las flechas que hay en la parte superior de la pantalla.

TABLA DE POSICIONES

De la fecha 20 en adelante PCFUTBOL ARGENTINA irá generando la tabla de posiciones atendiendo a los resultados que usted introduzca (según se explica en el punto anterior). Por tanto, si desea obtener la tabla de posiciones auténtica del Torneo de Clausura introduzca los resultados reales cada semana.

COMPARATIVA

Si retiene este icono, PCFUTBOL ARGENTINA le ofrece una gráfica de la evolución del equipo que desee a lo largo de la temporada 94/95. Puede también comparar esa evolución con otros tres equipos, cuya línea aparecerá en distinto color.

10.- COMO JUGAR CON EL SIMULADOR DE FUTBOL

OPCIONES DE VISIONADO

Hay dos opciones para visualizar el partido y, según la que usted elija, mirará el partido más cerca o más lejos del césped. Si selecciona "zoom x 2" lo verá todo con más fidelidad y detalle. En la opción "normal" la cámara se aleja, por lo que usted gana en visión general del juego. Pruebe las dos y elija la que más le guste.

Cancha normal

Cancha ampliada

TIPO DE PARTIDO:

Interactivo:

Con esta opción no sólo maneja a sus jugadores sobre el campo, sino que además usted puede tomar todas las decisiones propias de un D.T.: cambiar jugadores, modificar la táctica inicial en el descanso según la evolución del partido...

Visionado:

Si elige esta opción será como si mirara el partido por televisión, aunque en el descanso podrá modificar también la táctica dispuesta. Durante el juego no dispone del control de sus jugadores.

Resultado:

La computadora analiza su táctica y la del rival, la calidad de los jugadores que hay sobre la cancha, qué equipo actúa como local... y con todos estos elementos decide el resultado más probable, teniendo también en cuenta que en fútbol, como se suele decir, ya no quedan equipos chicos...

DURACION DEL PARTIDO

Elija entre 4, 8, 12 ó 20 minutos de duración total del partido, pero teniendo en cuenta que todos ellos representan el 100% de un partido real.

CONTROL DE LOS JUGADORES

Teclado

Incluye por defecto unas teclas para manejar a sus jugadores, aunque usted puede definir las que más le convengan o acostumbre a usar.

Joystick

También puede jugar con Joystick.

EFECTOS DE SONIDO

Ambiente

Si sólo elige este efecto escuchará el murmullo del público durante el partido, su euforia tras el gol y sus "cantitos" de aliento.

Efectos

Si elige solamente los efectos escuchará el impacto de los tiros, los balones al palo, el silbato del referee...

Por supuesto, dispone de la posibilidad de combinar los dos tipos de sonido seleccionándolos a la vez.

DURANTE EL JUEGO

Control de los jugadores

El jugador que usted controla aparece marcado con 4 flechas, pudiendo llevarle hacia cualquier dirección. Cuando realice un pase sobre un compañero verá cómo las flechas le aparecen al nuevo poseedor de la pelota.

Energía

Todos los jugadores comienzan el partido con su energía al máximo. Esta se irá agotando en función del esfuerzo realizado por cada jugador, al igual que sucede en la realidad. Hay que tener en cuenta, en cualquier caso, que cada futbolista tiene un parámetro de resistencia en virtud del cual su energía disminuye con mayor o menor velocidad. Este parámetro está asignado a cada jugador según sus cualidades reales.

La energía influye de forma determinante en el rendimiento del jugador. Si algún componente de su plantel se encuentra muy cansado correrá menos, pateará más flojo y será más fácil robarle la pelta. Si es así procure cambiarlo.

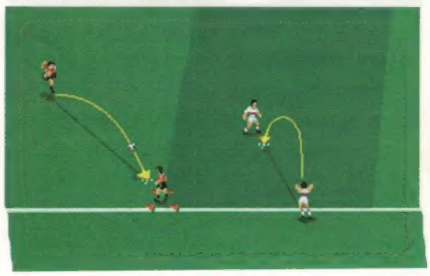
Tras el entretiempo los jugadores no empiezan a tope. En el vestuario recuperan fuerzas según el desgaste que hayan sufrido en la primera parte, pero nunca comienzan la segunda mitad con su energía al máximo.

Ataque

Mientras un jugador mantenga la posesión de la pelota siempre estará bajo su control. Además, ésta no se pierde al hacer giros sobre el césped con nuestro jugador: la única manera de perderla es que un rival le robe la pelota sin hacer foul y con la suficiente habilidad. De esta manera nuestros jugadores más hábiles podrán hacer grandes jugadas repletas de gambetas, cambios de ritmo y dirección...

Pases

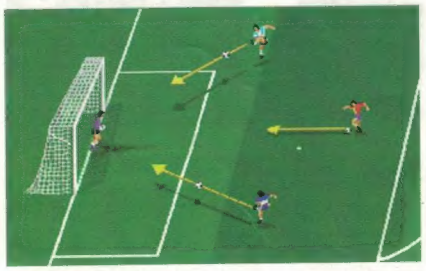
Cuando tenga la pelota podrá pasarla usando la tecla de "acción". La dirección será la que lleve en ese momento y la distancia dependerá de la fuerza con que la lance, que aparece indicada con una línea en el marcador.



Al pulsar el botón de acción la fuerza irá aumentando; en el momento que suelte, se producirá el pase con la fuerza indicada.

Cada vez que lance la pelota, aparecerá una marca de caída de color blanco que indica el punto aproximado donde caerá. El jugador más cercano correrá automáticamente a ese punto en busca del esférico. Las flechas indicando que tenemos control sobre la pelota pasarán a ese jugador en el momento en el que la misma toque el piso por primera vez, y a partir de ese instante tendrá usted que seguir guiándola.

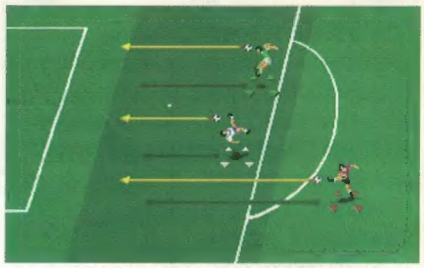
Tiro al arco



Imprima a la pelota la fuerza necesaria y procure orientar a su jugador hacia el arco rival.

Remates, cañonazos, chilenas, y cabezazos

Para realizar un remate (o un despeje si la pelota no está cerca del arco adversario) deberemos tener apretado el botón de tiro en el momento en el que su jugador llega a la pelota, la cual saldrá con la fuerza máxima en la dirección en la que está el futbolista.

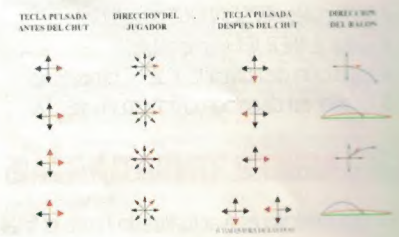


Los cañonazos están reservados a los grandes pateadores del campeonato. Para que se produzcan debe patear con la fuerza máxima o bien pegarle a la pelota como si fuera un remate, es decir, teniendo el botón de acción pulsado en el momento que conecte con el esférico.

Las chilenas y los cabezazos, como es lógico, no podrán hacerse en cualquier momento. Para que su rematador efectúe este tipo de espectaculares remates la pelota le tendrá que llegar a la altura idónea, por lo que el mérito de la jugada empieza en el jugador que envía el centro, que deberá poner el esférico a la altura necesaria.

Sistema "After touch"

Tiene usted la posibilidad de imprimir un pequeño chanfle a sus tiros una vez que la pelota esté en el aire. Es lo que en DINAMIC denominamos, desde la aparición de nuestro MICHEL FUTBOL MASTER, sistema AFTERTOUCH. Cuando realices un tiro, desde el momento en que la pelota sale del pie de su jugador dispone de unas centésimas de segundo para indicarle la dirección que quiere darle al chanfle. Para hacerlo siga esta tabla teniendo en cuenta que, según en la dirección que usted siga, habrá una tecla para cada chanfle:

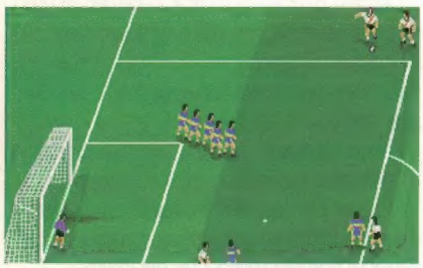


Recuerde que el chanfle hacia arriba no sólo levanta la pelota, sino que la frena un poco para corregir un

posible exceso de fuerza. Este chanfle hacia arriba es ideal para salvar las barreras de los contrarios.

Tiro con pelota detenida

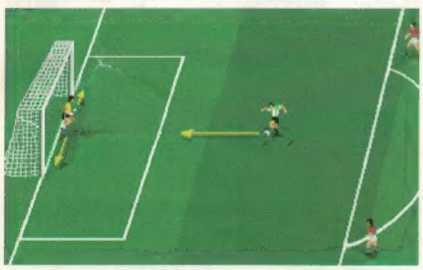
Cuando el foul es a su favor, la pelota aparecerá en el punto desde donde debe tirar. La computadora elegirá al azar entre uno de los buenos lanzadores de tiros libres de su equipo, al cual podrá ver señalado por las flechas de posesión. Tendrá control sobre ese jugador de forma que pueda colocarle en la posición idónea para el tiro, pudiendo incluso tomar carrera para patear más fuerte. En el momento adecuado pulse el botón de "acción" para patear.



Después del golpe es importante ajustar la dirección dando a la pelota un efecto con el sistema AFTER TOUCH.

Penal

Cuando el penal es a su favor, el tiro se realiza como cualquier tiro a pelota detenida, pero desde el punto "fatídico".



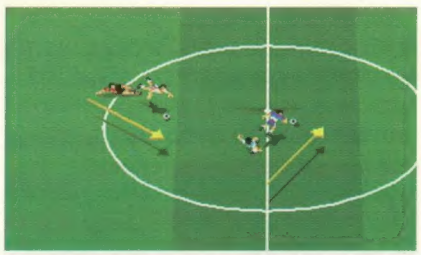
Defensa

Cuando alguno de los jugadores contrarios lleva la pelota, pasará usted a controlar a su jugador más cercano a ésta.

Si el jugador contrario realiza un pase, el control pasa automáticamente a nuestro jugador más cercano al punto donde caiga la pelota.

Quite

Para quitarle el balón a un contrario, deberá entrarle lanzándose a sus pies. Si lo hace desde atrás tenga mucho cuidado de no hacerle foul, ya que eso supondría la expulsión de su jugador.



Para hacer un robo pulse el botón de acción y manténgalo pulsado hasta que el indicador de fuerza marque la necesaria; suelte el botón y su jugador se lanzará a los pies del contrario para arrebatarle la pelota.

Si nadie tiene la pelota al pulsar el botón de acción se lanzará al suelo deslizándose más rápidamente que con la carrera, con lo que podrá llegar antes a por una pelota.

Fouls en contra

Cuando cometa un foul y sea tiro libre directo se formará una barrera y el control pasará, al igual que en los penales, a su arquero, para que decida hacia qué dirección y en qué momento debe tirarse.

Penal en contra

Cuando cometa un foul en el área, tendrá que detener el penal. En ese momento el control pasa al arquero y usted tiene que decidir hacia dónde tirarse.

Fouls, tarjetas y expulsiones

El criterio que seguirán los referees en PCFUTBOL ARGENTINA será similar al de los reales. Por tanto, tenga cuidado con las entradas por detrás, las entradas con excesiva fuerza sin opciones de tocar la pelota etc...

El arquero

El arquero actúa de forma autónoma durante el desarrollo normal del encuentro. Usted sólo tendrá que controlarle después de que detenga una pelota (para decidir la fuerza y dirección del saque de arco). También tendrá el control en los pena

LAS CARACTERISTICAS DE LOS JUGADORES EN EL TORNEO D.T. Y MANAGER

Cada jugador en el campo actuará con sus características personales de juego, resumidas en cuatro parámetros: velocidad, resistencia, agresividad y calidad; además, habrá que tener en cuenta su función: defensa, mediocampista o delantero, su área de actuación y su energía.

La velocidad la comprobaremos en carrera. La resistencia afecta a la velocidad con la que el jugador pierde o recupera energía. Los jugadores más agresivos tienen más posibilidades de cometer fouls aunque también roban el balón con más facilidad. La calidad hace que a un jugador sea más fácil o difícil robarle la pelota y pierde mucha efectividad cuando sacamos a un futbolista de su posición natural.

Tendremos que ir construyendo nuestro equipo titular colocando a los jugadores según sus características en los lugares más adecuados a la táctica que queramos utilizar.

Pero ahí no queda todo, ya que cada uno de los más de 350 jugadores tiene unos parámetros ocultos que ayudan a que su juego en la cancha se asemeje a su juego en la realidad. Estos parámetros ocultos son: habilidad, remate, pase y tiro. La eficacia la comprobará cuando pruebe a aprovechar las grandes especialidades de cada jugador. Existen, por supuesto, jugadores que cuentan con varios parámetros a la vez.

11. PARTIDO AMISTOSO

El control del juego es el descrito en el punto anterior. Seleccione equipo y rival y recuerde que no participa en ninguna competición, por lo que pude jugar para entretenerse, familiarizarse con el "tacto" de los controles, probar jugadas, etc...

12. TORNEO ARCADE

Esta opción reproduce fielmente el Torneo Clausura, siguiendo el fixture real de 19 fechas. Puede jugar con cualquiera de los 20 equipos de Primera División, enfrentándose con el resto, que podrán estar controlados por la computadora o hasta por 19 contrarios.

En el Torneo arcade su habilidad en el manejo de los jugadores es la clave del éxito. Los controles son los descritos en el punto 12 de la revista.

El programa le permite comenzar un campeonato nuevo o cargar uno previamente grabado en el disco.

MENU TORNEO ARCADE

Desde el menú puede ver la tabla de posiciones del campeonato, los resultados de la semana, jugar un partido o pasar el turno al siguiente jugador y grabar su posición para cargarla en otro momento.

PANTALLA DE COMIENZO DE PARTIDO

Se jugarán todos los partidos donde intervenga cualquiera de los jugadores seleccionados. Antes de cada enfrentamiento aparece la pantalla de comiezo de partido indicando la fecha, los equipos rivales (el que aparece en la izquierda es el que juega de local), y le permite elegir los controles, la duración del partido y el tamaño de visualizado de la cancha.

NOTA: Las teclas predefinidas no producen interacciones que dificulten el control de los jugadores. Si utiliza la opción de redefinir teclado debe tener en cuenta que determinadas conbinaciones de teclas pueden producirlas.

PANTALLA FIN DE PARTIDO

Indica el resultado, los minutos en los que se ha conseguido gol, el autor del mismo y las tarjetas mostradas.

FIN DEL TORNEO

Cada fecha, y desde el menú principal, podemos informarnos de los resultados y la clasificaciones. Transcurridas las 19 fechas habrá un campeón. ¡¡ MUCHA SUERTE!!

13.- TORNEO D.T.

En este torneo debe tomar las decisiones como D.T.. Recuerde siempre que las formaciones que realice, los cambios, las tácticas y posiciones serán seguidas a "rajatabla" por su equipo.

El desarrollo de la competición es similar al del Torneo arcade, pero debe tener en cuenta los siguientes elementos:

MENU TORNEO D.T.

Junto con la posibilidad de ver la tabla de posiciones y los resultados de la semana dispone de tres opciones como D.T. de su equipo:

FORMACION

De los jugadores que componen su plantel debe elegir a un 11 titular y 5 suplentes. Por defecto encontrará una formación aunque, si desea modificarla, realizar cambios en ella es muy sencillo: seleccione el jugador a reemplazar y a continuación el que le sustituye.

No existe ninguna limitación a la hora de decidir la formación. Aun así, debe tener en cuenta que si cambia jugadores de su posición habitual, estos no jugarán a pleno rendimiento. Es decir, que Navarro Montoya está mejor en el arco que en la delantera, aunque su posición definitiva la debe decidir usted.

Esta misma pantalla nos aparece en el descanso y al pedir algún cambio en el transcurso del partido.

Cada uno de los jugadores dispone de información sobre su posición en la cancha, área de actuación y características técnicas, valoradas con cinco parámetros entre 0 y 99: velocidad, resistencia, agresividad, calidad y energía. Esta última estará siempre en 99 hasta el comienzo del partido.

TACTICAS

Definida la formación debe elegir la táctica adecuada para el rival del próximo partido. Tiene definida una táctica por defecto que incluye demarcaciones en defensa y ataque de los jugadores y sus áreas de actuación, pero puede elegir entre seis predefinidas (3-4-3, 4-4-2, etc..) o puede diseñar su propia táctica y grabarla o cargarla cuando lo crea conveniente.

CAMBIAR

Crear su propia táctica es realmente fácil y muy útil dependiendo del rival. Cada jugador está representado en la cancha por su número y puede situarlos en la posición que deben ocupar en defensa (señalado por un círculo) y en ataque.(señalado por una flecha). Una vez sus posiciones estén marcadas, debe definir su área de actuación moviendo los cursores blancos que aparecen en las esquinas. Los jugadores saltarán a la cancha con estas indicaciones y las seguirán fielmente. Debe tener en cuenta que cada jugador tiene más calidad en su posición, y que a áreas más grandes el jugador se cansará más y le será más difícil abarcarlas. Sopese todos estos datos cuando esté diseñando sus tácticas.

ENTRENAMIENTO ESPECIFICO

Desde la pantalla de tácticas debe decidir el entrenamiento específico; dispone de un tiempo total y debe distribuirlo entre las 3 líneas del equipo dependiendo del planteamiento, defensivo u ofensivo, que quiera dar al partido.

El entrenamiento específico es más efectivo si las tácticas que elige son concordantes con él.

Si quiere plantear un partido ofensivo, además del entrenamiento de la línea de ataque es conveniente que sitúe suficientes delanteros.

VER RIVAL

Aparece la formación de su equipo y del próximo rival, indicándose las características técnicas de cada uno de los jugadores y la media de cada equipo. También podrá ver la última formación del rival.

Estudiar a su rival es importante para tomar las decisiones sobre su formación, tácticas y entrenamiento específico. No es lo mismo jugar contra un "grande" en su cancha que contra un recién ascendido en nuestro feudo.

TIPOS DE PARTIDO

Una vez tomadas todas las decisiones desde su puesto de D.T. aparece la pantalla de comienzo de partido. Elija tiempo de duración, tipo de partido y tamaño de la cancha.

Hay 3 tipos de partidos:

1.- RESULTADO:

Para aquellos jugadores que sólo quieren que influyan sus decisiones como D.T.. La computadora

analiza sus decisiones, las características técnicas de los jugadores de ambos equipos y el campo de juego, introduce una variante aleatoria (en fútbol todo es posible) y decide el resultado más probable.

2.- Visionado:

Usted verá el partido en la pantalla de la computadora como si fuera una retransmisión de televisión. Si elige esta opción, prepárese a sufrir; ya se sabe que no participar activamente en los encuentros incrementa la adrenalina...

El resultado depende de las variables antes mencionadas

3.- Interactivo:

Esta opción suma a un partido arcade, donde la habilidad es la clave, todas las decisiones que haya tomado como D.T.. Los jugadores serán los que haya formado, podrá hacer cambios y la situación en la cancha será la que haya definido en la pantalla de tácticas.

Tanto en el partido visionado como en el interactivo deberá decidir el tiempo del partido y el tamaño de la cancha. Recomendamos ver toda la cancha para disponer de una visión global del partido y el ampliado a los que crean más en su habilidad sobre el terreno de juego.

EMPAREJAMIENTOS

Esta opción le permite decidir la marca hombre a hombre.

Seleccione el jugador de su plantel y, a continuación, el jugador rival con el que quiera emparejarlo. A la derecha de la pantalla se visualiza una cancha donde podrá ver las áreas y las posiciones de defensa y ataque de los jugadores para tomar las decisiones con toda la información en sus manos. Existen 3 áreas de actuación de las marcas:

Area defensiva

Los defensas efectuarán las marcas en el área que se limita desde el comienzo de su campo hasta la línea de emparejamientos señalada con una "D". Si quiere desplazar la línea hacia delante o hacia atrás sólo tiene que retener la "D" con el cursor del mouse y moverlo a derecha o izquierda.

Area media

Los mediocampistas efectuarán las marcas en el área que se limita desde el comienzo de su campo hasta la línea de emparejamientos señalada con una "M". Si quiere desplazar la línea hacia delante o hacia atrás sólo tiene que retener la "M" con el cursor del mouse y moverlo a derecha o izquierda.

Area de ataque

Los delanteros efectuarán las marcas en el área que se limita desde la línea de emparejamientos señalada con una "M" hasta el final del campo contrario.

DESARROLLO DEL TORNEO

El desarrollo del torneo es igual al descrito en "TORNEO ARCADE" con la incorporación de las posibilidades descritas en este punto.

TARJETAS

Durante el transcurso del encuentro el referee podrá sancionar a los jugadores con tarjeta amarilla o roja. PCFUTBOL ARGENTINA contempla la expulsión de los jugadores por doble amarilla o roja directa, la sanción de un partido por acumulación de 4 amarillas o por expulsión en un partido. Si mantiene en el once titular a un jugador sancionado el referee no le permitirá jugar y tendrá un jugador menos en la cancha.

LESIONES

También se pueden producir lesiones de jugadores, tanto en los partidos como en los entrenos, al igual que sucede en la realidad. En cualquier caso, siempre tendrá más posibilidades de caer lesionado un jugador que reciba una dura entrada en un partido, así como los jugadores que más minutos jueguen durante la temporada. El programa le indica en la pantalla de formación qué jugador o jugadores tiene lesionados y cuántas semanas durará su lesión.

Si mantiene algún jugador lesionado en el once titular, saltará al terreno de juego con un jugador menos, ya que los médicos del club no permiten que la lesión de un jugador se pueda agravar por negligencia del D.T..

14.- TORNEO MANAGER

El control sobre el equipo es total. Además de las decisiones del D.T. tiene que encargarse de las del manager general: pases de jugadores y finanzas.

Su acierto en las decisiones económicas y su habilidad en la compra de jugadores serán fundamentales a la hora de ganar el Torneo o conseguir su objetivo, sea cual sea éste.

El desarrollo de la competición es similar a la Torneo D.T., pero debe tener en cuenta los siguientes elementos:

MENU TORNEO MANAGER

Junto con la posibilidad de ver la tabla de posiciones y los resultados de la fecha y de tomar decisiones como D.T., puede realizar compras o pases y controlar las finanzas del club.

PASES

Como en la realidad, realizar pases y vender jugadores es importantísimo para las aspiraciones y finanzas de un club.

COMPRAR JUGADORES

Aparecen en pantalla los jugadores que se encuentran en oferta, junto a sus características técnicas, posición y precio.

Estrellas internacionales

Además de los jugadores de equipos de la Primera División "A", pueden aparecer estrellas internacionales. Sus características técnicas están acordes con su precio, pero... ¿a quién no le gustaría contar con Batistuta o Baggio en sus filas?.

Ofertas económicas

El programa le informa del dinero que tiene disponible. Usted debe seleccionar el jugador que quiera comprar: si acepta el precio, el pase es seguro. También puede realizar una oferta inferior, pero en este caso puede ser rechazada, perdiendo el turno para comprar a ese jugador y teniendo

la posibilidad de que se adelante otro equipo; en el caso de que sea aceptada, conseguirá un ahorro de dinero importante para su equipo. La decisión, como siempre en PCFUTBOL ARGENTINA, es suya.

VENDER JUGADORES

Del conjunto de su plantel puede poner a la venta un jugador. Cada uno de ellos tiene un precio fijado por la computadora, pudiendo subirlo o bajarlo. Cuanto más bajo sea el precio más posibilidades tiene de venderlo, pero menos rentable será para sus arcas.

Si se producen ofertas, en el transcurso de la siguiente fecha la computadora le informa de la de mayor importe; puede aceptarla o rechazarla. En el caso de que no hubiera ofertas o de que la rechace, puede mantener durante más fechas el jugador a la venta, sustituirlo por otro jugador (seleccionándolo del listado de su plantel), o no ofrecer ningún jugador (seleccionando la posición vacía del listado).

Si algún equipo iguala el precio que ha pedido por el jugador, la compra se realizará automáticamente.

FINANZAS

La gestión de las finanzas del club le permite mejorar su plantel y primar a sus jugadores para poder terminar la temporada lo más alto posible en la tabla; pero no es tarea fácil: cuidado con cometer imprudencias porque puede llevar al equipo a la ruina y verse obligado a abandonar el torneo o a ceder el control a la computadora.

CAJA

Dispone de una caja inicial, proporcional al presupuesto real del equipo, que se verá incrementada por los ingresos y mermada por los gastos.

INGRESOS

La gestión de la caja es semanal, por lo que el importe de los abonos anuales se contabiliza semanalmente junto a la taquilla de los partidos. Además, cuenta con los ingresos por vallas publicitarias, por la venta de jugadores y por la venta de los derechos de retransmisión en TV cuando ésta se produzca.

RETRANSMISIÓN DE PARTIDOS TV

Durante el transcurso de la temporada, y dependiendo de su posición en la tabla de posiciones en el Torneo y de las mejoras que haya incluido en su plantel, DINAMIC TV se puede interesar en la compra de los derechos de retransmisión del partido. Cada vez que esto ocurra dispondrá de un ingreso extra de $150.000.

GASTOS

Los gastos generales del club son fijos y los deberá pagar semanalmente. Las primas deberá pagarlas cuando decida darlas y el resultado del partido sea el acordado. Debe pagar también los intereses al 12% de los créditos de que disponga, la devolución de los mismos y los importes de compras de jugadores.

BALANCE

El balance refleja su disponibilidad de dinero al sumar la caja con el crédito que haya solicitado.

NÚMEROS ROJOS Y QUIEBRA.

El programa le permite mantener los números rojos durante 3 semanas, durante las cuales podrá recomponer su situación financiera. Pasado ese plazo sin solucionar la situación su equipo quiebra. Cuando hay otros jugadores la computadora se hace cargo de la gestión del equipo y cuando juega solo le impide continuar el Torneo debiendo comenzar de nuevo.

DECISIONES ECONOMICAS

Desde esta pantalla usted toma las decisiones económicas, que se verán reflejadas en la situación de su caja.

Dispone de información sobre el dinero que tiene en caja, el crédito del que dispone y el número de semanas que tiene para devolverlo.

PRECIOS

Puede decidir el precio de entradas y vallas publicitarias. Debe tener en cuenta que no todos los partidos tienen el mismo interés para el público y anunciantes. El rival, su posición en la tabla y la suya propia son fundamentales a la hora de ajustar los precios. A veces se recauda más con una mayor entrada y un menor precio que viceversa. La decisión es suya.

CREDITO

Puede aumentar el crédito hasta un nivel máximo que depeNde del presupuesto real de cada equipo. También puede decidir el número de semanas para devolverlo, pero teniendo en cuenta que el máximo viene determinado por el número de fechas que restan para el final de la temporada. Es decir, antes de comenzar dispondrá de 19 semanas y en la última fecha sólo de1.

También puede disminuir el crédito en el importe que decida en una fecha concreta, reduciendo de este modo el importe de los intereses.

PRIMAS

Usted puede primar a su equipo por ganar o empatar. El importe de las primas se incrementa dependiendo del presupuesto real del equipo, teniendo cada uno un límite máximo por partido. A mayor prima mayor motivación de sus jugadores, pero recuerde que el dinero no siempre lo es todo.

15 CARACTERISTICAS TECNICAS

En el diseño, desarrollo y producción de PC-FUTBOL ARGENTINA hemos utilizado las más modernas técnicas de programación.

Destacan las DM's GFX™ v3.5, herramientas de programación destinadas a la creación de potentes bases de datos gráficas. Desarrolladas por el equipo de ingenieros de software de DINAMIC MULTIMEDIA, la version 3.5, utilizada en PC BASKET 2.0, PCFUTBOL 3.0 y PC FUTBOL ARGENTINA, incluye las siguientes características:

- Fundidos por interrupciones.
- Rutinas de impresión en pantalla.
- Realización de "scroll" más suave.
- Rutinas especificas para procesadores 386 y superiores.
- Opciones de "Drag & Drop".

PC FUTBOL ARGENTINA utiliza en conjunción con las GFXs los ficheros.DFG (Dinamic Fast Graphics) que permiten acelerar el manejo de gráficos tanto en memoria como en impresión en pantalla.

Hemos realizado mejoras en las rutinas de impresión incorporando cuadros y letras en negrita (en las impresoras que lo permiten) y gráficos en las impresoras gráficas.

En definitiva, PC FUTBOL ARGENTINA es un gran avance sobre productos anteriores de DINAMIC MULTIMEDIA.

Desde ya estamos trabajando para seguir ofreciendo la máxima calidad en próximos productos multimedia-Interactivos.

ALGUNOS DATOS DE INTERES SOBRE PCFUTBOL ARGENTINA

Extensión del programa sin comprimir:
3 Megabytes
Número de fichas gráficas:
360
Horas lineales dedicadas al desarrollo del producto:
7.540

EQUIPO DE DISEÑO

Programación de Base de datos, seguimiento, Torneo D.T. y manager
Carlos Abril.

Simulador de futbol
José Alfonso Gómez y Pedro Sudón

Rutina de "scroll"
Javier Fáfula

Instalador y rutina de impresiones gráficas
Ignacio Abril

Gráficos y digitalizaciones
Snatcho y Emilio Serrano

Estudio de animaciones
Antonio Moreno

Presentacion 3D
Sergio García

Efectos sonoros
Víctor Ruiz.

Documentación y base de datos
Julio Maldonado

Director de arte
Dimas F. Gorostarzu

Diseño y Maquetación
Benjamin Zafra

PCFUTBOL ARGENTINA es una producción de Víctor Ruiz para DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.

COPYRIGHT

PCFUTBOL ARGENTINA está producido y editado por DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.

PCFUTBOL versión 3.4, ARGENTINA/Torneo de Clausura 95, marzo 1995.

COPYRIGHT 1995 DINAMIC MULTIMEDIA,S.A.
Aviso Legal: Prohibida la reproducción, transmisión y alquiler de este programa sin la autorización expresa y por escrito de DINAMIC MULTIMEDIA,S.A.

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos#4
San Sebastián de los Reyes.
28700 MADRID
ESPAÑA

USUARIO REGISTRADO

Junto con PCFUTBOL ARGENTINA se incluye una tarjeta respuesta para que usted se convierta en usuario registrado.

Dedique unos segundos a completar y enviar la ficha; es tan sencillo como importante.

Como usuario registrado tendrá acceso a la línea telefónica de consultas sobre el programa, garantía para discos defectuosos.

Tendrá también la posibilidad de recibir información acerca de nuevos productos, ofertas especiales y proyectos futuros que le mantendrán al día de todas las tecnologías multimedia-interactivas y del apasionante mundo del CD-ROM.

Teléfono de consulta para usuarios registrados:

Horario: De 14 a 17 de Lunes a Viernes.
Teléfono de ayuda al usuario registrado: Buenos Aires (01) 942-2577

GARANTIA

PCFUTBOL ARGENTINA está fabricado de acuerdo a los máximos niveles de calidad.

Si tiene poblemas para instalar el programa en su computadora según indican las instrucciones de instalación detalladas en el punto 2, y cree que el producto es defectuoso, remítanos los disquetes sin la revista por correo certificado indicándonos sus datos personales. Los disquetes serán repuestos por unidades revisadas a vuelta de correo sin ningún coste.

Importante: Si no es usted usuario registrado no olvide remitirnos junto al disquette defectuoso la tarjeta de registro.

PROGRAMADORES

En DINAMIC MULTIMEDIA siempre estamos dispuestos a evaluar su programa, ya sea un proyecto acabado o en fase de producción.

Los programas pueden ser utilidades, herramientas de programación, entretenimiento., rutinas,...y también diseños gráficos, músicas, dibujos, comics, guiones, etc.

Si está interesado en enseñarnos su trabajo no lo dude y póngase en contacto con nuestra central en España

ASISTENCIA TECNICA DINAMIC MULTIMEDIA

Para cualquier consulta o problema relacionada con la instalación, carga o configuración de PCFUTBOL ARGENTINA no dude en ponerse en contacto con nuestro servicio de asistencia ténica:

Teléfono: Buenos Aires (01) 942-2577
Horario: Lunes a Viernes de 14 a 17 horas.

LINEA DIRECTA

PCFUTBOL ARGENTINA, basado en la versión 3.0 de España, incorpora más de 100 mejoras sobre versiones precedentes, muchas de ellas solicitadas por los propios usuarios. Desde estas páginas queremos invitartarles a que sean ustedes nuestros mejores críticos y nos envíen por escrito sus puntos de vista, sugerencias, ideas y críticas para incorporar a la próxima versión 4.0 de PCFUTBOL ARGENTINA

Escriba a DINAMIC MULTIMEDIA

(Puede utilizar fotocopias de esta página o utilizar cualquier otro papel)
Envíe su cupón con sugerencias a:

Sugerencias PCFUTBOL ARGENTINA
versión 4.0
Patagones #2453.
1282 Capital Federal

¡¡ Gracias!!

Presentamos PCFUTBOL: lo más parecido a ser analista, jugador, D.T. y presidente de un equipo de fútbol.

PCFUTBOL incorpora una base de datos interactiva, el seguimiento del Campeonato 94-95 y el más completo simulador de fútbol

Desde el menú principal tendrá acceso a todas las áreas de PCFUTBOL ARGENTINA. El programa de fútbol más completo para computadoras PC y compatibles

Los 20 equipos de la Primera División "A" argentina: escudos, palmarés, planteles, etc...

Palmarés completo de todos los equipos y posibilidad de comparar unos con otros

360 fichas de jugadores con todos sus datos y posición de juego en gráfica sobre la cancha.

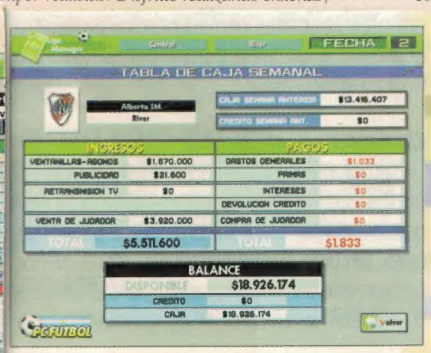
Introduzca fácilmente los resultados de cada fecha y el programa irá generando semana a semana la tabla de posiciones.

El programa permite comparar gráficamente la evolución de los equipos esta temporada y la pasada.

PCFUTBOL ARGENTINA incluye gráficos y efectos sonoros súper-realistas. Disfrute realizando chilenas,

Juegue al fútbol con hasta 19 amigos o contra la computadora. Elija entre visionado normal o ZOOM X2

Un simulador que contempla todas las posibilidades del fútbol real: gambetas, pases, penales, tarjetas, expulsiones, lesiones, etc...



Dispone de información sobre el dinero que tiene en caja, el crédito del que dispone y el número de semanas que tiene para devolverlo.

PRECIOS

Puede decidir el precio de entradas y vallas publicitarias. Debe tener en cuenta que no todos los partidos tienen el mismo interés para el público y anunciantes. El rival, su posición en la tabla y la suya propia son fundamentales a la hora de ajustar los precios. A veces se recauda más con una mayor entrada y un menor precio que viceversa. La decisión es suya.

ga dinero con las retransmisiones por TV, fije el precio boletos, pida créditos, ofrezca premios a sus jugadores: el club está en sus manos.

TARJETA DE ASISTENCIA TECNICA DINAMIC MULTIMEDIA

Para cualquier consulta relacionada con un problema de instalación, carga o configuración de **PC FÚTBOL ARGENTINA** no dude en ponerse en contacto con nuestro servicio de asistencia técnica.

Teléfono: Buenos Aires (01) 942-2577
Horario: Lunes a Viernes de 14 a 17 horas

CONSEJOS PRACTICOS PARA EL USO DE PCFUTBOL ARGENTINA

1.- Antes de intentar instalar el programa, proteja el disco contra escritura. Para ello, baje la pestaña que hay en la parte izquierda del mismo.

2.- Antes de proceder a la instalación de **PC FÚTBOL**, lea atentamente las instruciones de instalación detalladas en el punto 2 de la revista y sígalas paso a paso.

3.- Cuando el computador dé algún mensaje de error, apúntelo en papel, infórmese bien de las características de su computador (memoria, versión del sistema operativo y tipo de microprocesador) y llame al servicio técnico de **DINAMIC MULTIMEDIA**. También es recomendable llamar teniendo el computador junto al teléfono.

INCIDENCIAS MAS FRECUENTES QUE PUEDEN SURGIR EN LA INSTALACION DE PC FÚTBOL ARGENTINA

INCIDENCIA 1

Se interrumpe la instalación y MS-DOS da el mensaje "ERROR DE DATOS LEYENDO EN LA UNIDAD A:".

SOLUCION 1

Puede ser que durante la distribución, el disquete haya sufrido algún daño. En este caso remítanos SOLAMENTE el disquete por correo certificado junto con la tarjeta de usuario cumplimentada con los datos de su computador. A vuelta de correo, en el plazo aproximado de una semana, recibirá un nuevo disquete sin ningún coste adicional.

INCIDENCIA 2

En el momento de teclear INSTALAR y presionar INTRO, MS-DOS da el mensaje "FALLO DE TIPO GENERAL LEYENDO EN LA UNIDAD A:".

SOLUCION 2

Es posible que su computador no tenga disquetera de alta densidad. Para que PC FÚTBOL funcione se debe instalar en un computador PC 286 ó superior con disquetera de alta densidad (1.44 Mb). Consulte el manual del computador e infórmese del tipo de microprocesador y de la unidad de disco que tiene instalada su computador. Sabiendo estos datos llame al teléfono de asistencia técnica de DINAMIC MULTIMEDIA.

INCIDENCIA 3

Se interrumpe la instalación y aparece el mensaje BROKEN ARCHIVE.

SOLUCION 3

Puede ser que durante la fabricación o distribución, el disquete haya sufrido algún daño. En este caso remítanos SOLAMENTE el disquete por correo certificado junto con la tarjeta de usuario cumplimentada con los datos de su computador. A vuelta de correo, en el plazo aproximado de una semana, recibirá un nuevo disquete sin ningún coste adicional.

INCIDENCIA 4

PC FÚTBOL se ha instalado correctamente pero no funciona el ratón

SOLUCION 4

Puede ser que no tenga instalado el ratón para MS-DOS (recuerde que los "drivers" del MOUSE son diferentes en WINDOWS y en MS-DOS). Para instalarlo, debe cargar antes de PC FÚTBOL un programa, generalmente llamado MOUSE.COM, que encontrará en los disquetes originales que adquirió con su ratón. Para mayor información consulte los manuales del mouse y del sistema operativo para la instalación del driver.

INCIDENCIA 5

No hay espacio suficiente en el disco duro para instalar PC FÚTBOL

SOLUCION 5

PC FÚTBOL necesita al menos 7 Mb para su instalación. Si no dispone de ese espacio en el disco duro, consulte a la persona que maneje habitualmente el computador y pídale que borre algún directorio innecesario. Si no conoce bien el computador, es mejor que NO haga usted mismo esta operación y llame al teléfono de asistencia técnica de DINAMIC MULTIMEDIA.

INCIDENCIA 6

PC FÚTBOL 3.0 se ha instalado correctamente, pero con las teclas no se mueve el cursor.

SOLUCION 6

La combinación correcta de teclas es SHIFT+CURSORES, es decir, la tecla de mayúsculas (no el bloqueo de mayúsculas, sino la tecla de sacar una sola mayúscula) pulsada y las flechas arriba, abajo, izquierda y derecha. El equivalente a INTRO es SHIFT+ESPACIO.

INCIDENCIA 7

No hay efectos sonoros.

SOLUCION 7

Para oír los efectos sonoros sin tarjeta de sonido necesita como mínimo un computador 386 DX, es decir, no suena en un 286 ó 386 SX. Los efectos sonoros se oyen en cualquier computador (286 ó superior) con tarjeta de sonido SOUND BLASTER. Si aún cumpliendo los requisitos, no sonaran los efectos, por favor, consulte el apartado «configuración del sistema» o SETUP del manual de PC FÚTBOL

INCIDENCIA 8

La instalación de PC FÚTBOL tarda mucho tiempo.

SOLUCION 8

Si el espacio de disco duro está en torno a los 7 Mb, la instalación puede llegar a tardar alrededor de una hora. Cuanto mayor sea el espacio en el disco, menor será este tiemp. Por supuesto, esto también depende de la velocidad del computador.

INCIDENCIA 9

Memoria convencional insuficiente.

SOLUCION 9

PC FÚTBOL necesita memoria convencional para ejecutarse. Los computadores PC disponen siempre de 640 Kb de memoria convencional (aunque tengan varios megas de memoria superior). Esta memoria puede estar ocupada por el sistema operativo, programas residentes y controladores. Para aumentar esta memoria puede poner en práctica alguno de estos puntos:

- Si dispone de MS-DOS 6.0 ó superior, puede situar el sistema operativo en memoria superior mediante el comando MEMMAKER. Consulte esta orden en el manual del sistema operativo para más información.

- Si dispone de MS-DOS 6.0 o superior, durante el arranque, en el momento que salga en pantalla el mensaje INICIANDO MS-DOS, pulse la tecla F5 y mantengala pulsada hasta que aparezca el indicador C:>. Esta operación evita que el computador cargue los ficheros CONFIG y AUTOEXEC liberando así el máximo de memoria convencional.

- CREACION DE UN DISQUETE DE ARRANQUE:

si dispone de versiones anteriores del sistema, puede utilizar un disquete de arranque:

1.- Prenda el computador y espere a que arranque y aparezca el indicador c:>

2.- Introduzca un disquete VIRGEN (asegúrese bien) en la unidad A:, ya sea de 3,5 ó de 5,25 pulgadas.

3.- Desde el cursor en C:> tecleé:
FORMAT A: /S y pulse INTRO

4.- Acabado este proceso ya tiene un disquete de arranque.

5.- Reinicie el computador con el disquete de arranque en la disketera A:

6.- Aparece el cursor en A:>, para situarlo en C:> tecleé:
C: y pulse INTRO

NOTA: para conseguir los dos puntos (:) debe pulsar las teclas SHIFT (mayúsculas) y Ñ simultáneamente.

7.- Siga las instruciones de carga del punto 3 de la revista.
-Una manera de ahorrar memoria convencional es situar el MS-DOS en memoria alta. Para ello haga un disco de arranque como se explica en el apartado CREACION DE UN DISCO DE ARRANQUE y luego tecleé lo siguiente, con el disco de arranque instalado en su unidad de discos:

EDIT A:CONFIG.SYS

Le aparecerá el editor del DOS. Entonces tecleé:

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS*
DEVICEHIGH=C:\DOS\DBLSPACE.SYS**
DOS=HIGH,UMB

**(Esta línea es sólo para 386 ó superior)*
***(Esta línea es sólo si tienes duplicado el disco duro con Doublespace)*

Selecciona la opcion de grabar y salte del editor y teclea:

EDIT A:AUTOEXEC.BAT

A continuación introduce lo siguiente:

PATH C:\DOS
LH KEYB SP
LH C:\"directorio"\"nombre del driver del mouse".
(generalmente MOUSE.COM)

Donde "directorio" es el directorio donde están sus drivers del ratón para MS-DOS.

Grabe el archivo como antes y sal ga del editor. Reinicialize el computador para que se hagan efectivos los cambios y compruebe la memoria que tiene ahora.